

**MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN STRATEGI
ROLE PLAY PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 002 MORO
KECAMATAN MORO
KABUPATEN
KARIMUN**



OLEH

IDAWATI

NIM. 10911009255

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

**MENINGKATKAN PENGUASAAN MATERI SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN STRATEGI
ROLE PLAY PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 002 MORO
KECAMATAN MORO
KABUPATEN
KARIMUN**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd.I.)



Oleh

IDAWATI
NIM. 10911009255

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

ABSTRAK

Idawati (2012) : Meningkatkan Penguasaan Materi Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Strategi *Role Play* pada Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Moro Kecamatan Moro Kabupaten Karimun.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam Siswa kelas VI SD Negeri 002 Moro dengan menggunakan Strategi *Role Play*. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas, salah satunya adalah meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Negeri 002 Moro Kecamatan Moro Kabupaten Karimun, karena penulis melihat hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam tergolong rendah yaitu dengan nilai rata-rata 59,58, ini berdasarkan hasil observasi sebelum dilaksanakan tindakan.

Hasil Penelitian setelah tindakan yakni dengan menerapkan strategi *Role Play* hasil belajar siswa terjadi peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil observasi siklus I dengan nilai rata-rata 67,92, Siklus II dengan nilai rata-rata 74,58, dan Siklus III dengan rata-rata 82,12.

Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Role Play* dapat meningkatkan penguasaan materi Sejarah kebudayaan Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VI SD negeri 002 Moro Kecamatan Moro kabupaten Karimun.

المخلص

يد

ترقية إستيعاب مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بإستخدام إستراتيجيات (Role play) كريمة
بمدرسة الابتدائية الحكومية

هذا البحث يهدف لترقية نتائج مادة التربية الإسلامية في تاريخ
الابتدائية الحكومية الإسلامية
استراتيجية (Role play) . هذا البحث هو عمل
هذه الإستراتيجية و هي لترقية نتائج

وقد قام ببحث هذا البحث منطقة كريمة
الابتدائية الحكومية التربية
الدينية الإسلامية في التاريخ الثقافية الإسلامية مازالت منخفضة
و هذه بناء على الملاحظات تنفيذ .

هذا البحث بعد تنفيذ استراتيجية (Role play) الثانية
بنتيجة المتوسطة . هذا التفوق يري
الثالثة بنتيجة المتوسطة

هذا التحليل تستطيع أن ترقى إستيعاب مادة تاريخ الثقافة الإسلامية تطبيق استراتيجية (Role play) التربية
بمدرسة الابتدائية الحكومية منطقة كريمة الإسلامية

ABSTRACT

Idawati,; Increase Mastery of Material Culture History Islam The Role Play Strategies on Sixth Grade Students Elementary School District 002 Moro Morokarimun

This research aims to improve student learning outcomes on Islamic Education subject to the material history of Islamic culture Elementary School Students Class VI 002 Moro using Role Play Strategy. This research is a class act, one of which is to improve student learning outcomes.

The research was carried out in the sixth grade Elementary School District 002 Moro Moro Karimun, as the authors see the results of student learning, especially on the subjects of Islamic Religious Education in the Cultural History of Islamic material that is relatively low with an average value of 59.58, is based on observations before implemented actions.

The results of the study after action by implementing a strategy Role Play an increase in student learning outcomes. Such improvements can be seen from the observation of the cycle I with an average of 67.92, Cycle II with an average value of 74.58, and Cycle III with an average of 82.12.

Based on this analysis can be concluded that the application of the Role Play strategy can improve the mastery of the material history of Islamic culture on Islamic Education subject sixth grade public school students 002 Moro District Karimun district.

ABSTRACT

Idawati (2012) : Increases Domination of Matter History Of Culture of Islam With Strategy Role Play at Student Class VI SD Negeri 002 Moro District Moro Karimun Regency.

This research aim to increase result of student learning at subject education of religion islam with matter history of islam culture student class VI SDN 002 Moro by using Strategi Role Play. This research is research of action class, one of them is is increasing result of student learning.

This research done in class VI SDN 002 Moro District Moro Karimun Regency, because writer sees result of student learning especially at subject education of religion islam with matter histoty of islam culture pertained is low that is with average value 59,58, this based on result of observation before executed by action.

Result Of Research after action namely by applying strategy Role Play result of student learning happened improvement. The visible improvement and result of observation of cycle I with average value 67,92, Cycle II with average value 74,58, and Siklus III with average of 82,12.

Based on the analysis is inferential that applying of strategy Role Play can increase domination of matter history of Islam culture to subject education of religion islam student class VI SDN 002 Moro District Moro Karimun Regency.

ملخص

إيداواتي (2012) : ترقية استيعاب التلاميذ عن مادة تاريخ الثقافة الإسلامية من خلال إستراتيجي اللعب الدوري للفصل السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية "مورو" بمركز مورو بمنطقة كارمون.

هذا البحث يهدف إلى ترقية حاصلة تعلم التلاميذ في درس التربية الدينية الإسلامية بمادة تاريخ الثقافة الإسلامية للفصل السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية "مورو" بمركز مورو بمنطقة كارمون من خلال استخدام اللعب الدوري. وهذا البحث بحث إجراء الفصل، أحده لترقية حاصلة تعلم التلاميذ.

قامت الباحثة بالبحث للفصل السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية "مورو" بمركز مورو بمنطقة كارمون لأن حاصلة تعلم التلاميذ في درس التربية الدينية الإسلامية بمادة تاريخ الثقافة الإسلامية التي رآها الباحثة مازالت خافضة يعنى بالنتيجة المتوسطة 59,58. وهذه الحاصلة بناء على حاصلة المراقبة قبل الإجراء.

إن حاصلة تعلم بعد تطبيق إستراتيجي اللعب الدوري مترقية. وتلك الترقية تنظر من حاصلة المراقبة في الدور الأول بالنتيجة المتوسطة 67,92. والنتيجة المتوسطة في الدور الثاني 74,58. وفي الدور الثالث 82,12%.

بناء على ذلك التحليل فخلاصته أن تطبيق إستراتيجي اللعب الدوري يستطيع أن يرقى استيعاب التلاميذ في درس التربية الدينية الإسلامية بمادة تاريخ الثقافة الإسلامية للفصل السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية "مورو" بمركز مورو بمنطقة كارمون.

PENGHARGAAN

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Penguasaan Materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan Strategi *Role Play* pada siswa kelas VI SD Negeri 002 Moro Kecamatan Moro Kabupaten Karimun”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana S-1.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi terutama kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Nazir, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh jajarannya.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M. Ags selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada penulis dengan penuh kesabaran.
3. Ibu Sri Murhayati, M. Ags selaku Ketua Pelaksana Program Studi Program PGK melalui Dual Mode System.
4. Bapak Marijo Kepala SD Negeri 002 Moro yang memberirekomendasi untuk dapat kuliah
5. Ayahanda M. Zanterimakasih atas doanya.
6. Suamitercinta Slamet Riau dan ananda Metty Aliya Setiyani yang telah memberikandorongan moril, doadan sebagai inspirasi sehingga penulis skripsi dapat diselesaikan.

7. Kakak Latifah, dan Adek Betty, Dedi, Rudi, Roni dan Neneng Fitriyani yang selalumemberikanmotivasi dan semangat kepadapenulis
8. Rekan-rekan Program DMS seperjuangan yang selalumemberikanmotivasi dan bantuan kepadapenulis.
9. Segalapihak yang membantudariawalpenulisanhinggadapatmenyelesaikanpenulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikanskripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulisucapkanribuanterimakasih.

Moro, 02 April 2012

Penulis

Idawati

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN	i
PERSETUJUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Defenisi Istilah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN TEORETIS	
A. Kerangka Teoretis	7
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berfikir	22
D. Indikator Keberhasilan	23
E. Hipotesis Tindakan	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian	25
B. Tempat Penelitian	25
C. Rencana Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Analisa Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Setting Penelitian	30
B. Hasil Penelitian	35
C. Pembahasan	58
D. Pengujian Hipotesis	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang di dalam prosesnya mampu mengembangkan seluruh fitrah peserta didik, terutama akal dan agamanya.

Dengan fitrah ini peserta didik akan dapat mengembangkan daya fikir secara rasional.

Selain itu melalui fitrah agama akan tertanam pilar-pilar kebaikan pada diri peserta didik yang kemudian terlihat dalam seluruh aktivitas hidupnya.

Pendidikan Agama Islam dinilai masih terkesan berorientasi pada pengajaran agama yang bersifat kognitif dan hafalan, kurang berorientasi pada aspek pengamalan ajaran agama. Diantara indikator yang sering dikemukakan, bahwa dalam kehidupan masyarakat, masih dijumpai banyak kasus tindakan masyarakat yang bertentangan dengan ajaran agama. Adanya kekerasan dan kebingasan yang dilakukan di kalangan pemuda, pelajar dan mahasiswa, masih marak diberitakan di media masa. Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa, agar dengan pemahaman ini siswa dapat mengaktualisasikan nilai-nilai agama yang diperoleh dalam praktek kehidupannya. Guru

diharapkan dapat menyampaikan materi secara komunikatif, edukatif dan persuasif sehingga tujuan yang diharapkan dapat terpenuhi.

Berdasarkan uraian di atas, maka Pendidikan Agama Islam memiliki peran dalam penanggulangan perilaku yang kurang baik melalui interaksi edukatif yang dilakukan antara guru dan siswa.

Pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar sangat penting artinya dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan keterampilan Ilmu agama sejak dini.

Adapun tujuan Pendidikan Agama Islam di SD/MI adalah untuk :

1. Menumbuhkan dan mengembangkan akidah, melalui pemberian pemupukan, pengalaman, pembiasaan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
2. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin, beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi, menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama pada SD Negeri 002 Moro Kecamatan Moro .

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan, Materi Sejarah Kebudayaan Islam ini dalam pembelajaran memakai metode ceramah, tanya jawab, penugasan, namun selalumendapatkendela untuk mencapai nilai yang sesuai KKM selalumengadakan remedial untuk mencapai KKM yang rata-rata 60, adapun KKM yang ditetapkan di sekolah SDN 002 terbilang rendah untuk standar Pendidikan Agama Islam.

Dalam hal ini penulis melihat pada Pendidikan Agama Islam ada 5 Aspek materi yang harus diselesaikan diantaranya aspek Al Qur'an, aspek Agidah, aspek Sejarah Kebudayaan Islam, aspek Ahlak, aspek Fiqih semua materi dalam aspek di atas harus diselesaikan dengan tuntas sesuai dengan KKM. Hal ini dilihat dari rata-rata nilai ulangan siswa yang masih rendah. Selain itu penulis juga melihat adanya masalah yang dialami oleh siswa dalam proses belajarmangajar yaitu :

1. Hasil ulangan pada materi Sejarah Kebudayaan Islam dibawah KKM
2. Hanya sebagian siswa menguasai materi yang telah diajarkan.
3. Hanya beberapa siswa saja yang dapat menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan guru.

Hal ini dilihat dari nilai ulangan siswa yang masih rendah, Dengan nilai rata – rata 59,58 % dikategorikan kurang. Dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi pembelajaran tetapi juga bertanggung jawab dalam peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, peran guru sangat erat hubungannya dengan strategi pembelajaran yang digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jadi penulis harus memilih dan melaksanakan model pembelajaran yang tepat agar dapat membantusiswa dalam memahami pembelajaran yang dipelajarinya.

Suatu hal yang dapat meningkatkan penguasaan materi Sejarah Kebudayaan Islam ini adalah dengan merubah strategi pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi senang sehingga siswa tertarik untuk berperan aktif dalam pembelajaran yang akan penulis terapkan yaitu strategi *role play*. Suatu aktivitas pembelajaran, Yang terencana yang cenderung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

Pada strategi *role play* ini siswa berperan aktif sebagai tokoh yang ada dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam. Bertitik tolak dari latar belakang dan gejala-gejala yang ada maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “

Meningkatkan Penguasaan Materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan Strategi *Role Play* pada Siswa Kelas VI SDN 002 Moro Kabupaten Karimun.

B. Definisi Istilah

1. Materi kebudayaan Islam, merupakan materi yang menceritakan sejarah tentang tokoh-tokoh dalam Islam yang mempunyai akhlak yang terpuji dan sebaliknya tokoh yang menentang Islam yang mempunyai akhlak tercela, yang harus dihindari siswa.
2. *Role play* (bermain peran) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik¹.
3. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat².

C. Rumusan Masalah

Apakah dengan menerapkan strategi *role play* dapat meningkatkan penguasaan materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VI SDN 002 Moro Kabupaten Karimun, tahun pelajaran 2011 / 2012.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

¹Hisyam Zaini, 2011, *Strategi Pembelajaran*, Departemen Agama RI, h.101

²Purwanto, 2009, *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka Pelajar Yogyakarta, h. 44

Untuk mengetahui apakah strategi *role play* dapat meningkatkan penguasaan materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VI SDN 002 Moro Kabupaten Karimun.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

a. Bagi Siswa

Untuk bahan masuk siswa dapat memanfaatkan strategi *role play* dan meningkatkan penguasaan materi.

b. Bagi Guru

Untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran dan member alternatif mengajar dengan metode *role play*

c. Bagi Sekolah SD Negeri 002 Moro

Dari hasil penelitian ini diharapkan guru SD Negeri 002 Moro dapat lebih meningkatkan dan mengembangkan ide-idenya menjadi terwujud sehingga sekolah memiliki guru yang bersumber daya manusianya berkualitas dan memiliki wawasan yang luast terhadap kemajuan zaman.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Penguasaan Materi dan Pengertian Belajar

Penguasaan adalah tes yang diujikan setelah peserta didik memperoleh sejumlah materi, tes diperlukan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa pada tes penguasaan siswa didorong untuk memberikan penampilan maksimal dan dari penampilannya dapat diketahui penguasaan siswa terhadap materi. Termasuk dalam tes penguasaan adalah tes hasil belajar dan tes prestasi belajar¹.

Materi pembelajaran merupakan isi pembelajaran yang dibawakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sulit dibayangkan, jika seorang guru mengajar tanpa menguasai materi pembelajaran. Bahkan lebih dari itu, agar dapat mencapai hasil belajar yang baik, guru perlu menguasai bukan hanya sekedar materi pembelajaran tertentu yang merupakan bagian dari suatu mata pelajaran saja, tetapi penguasaan yang lebih luas terhadap materi pembelajaran itu sendiri dapat menuntun hasil yang lebih baik.

Penguasaan materi pembelajaran secara baik yang menjadi bagian dari kemampuan guru, biasanya merupakan tuntutan pertama dalam profesi keguruan. Namun seberapa banyak materi

¹ Purwanto, 2009, *Evaluasi Hasil Belajar*, Pustaka Belajar Yogyakarta, h. 65 - 66

pembelajaran harus dikuasai belum ada tolak ukurnya. Dalam praktek seringkali dapat dirasakan atau diperoleh kesan tentang luas tidaknya penguasaan materi pembelajaran yang dimiliki guru. Itu pun bukan merupakan ukuran yang bersifat pasti. Sebab masih banyak faktor yang berpengaruh terhadap pembelajaran selain dari itu. Jadi yang menjadi ketentuan adalah bahwa guru harus menguasai apa yang akan diajarkan, agar dapat memberikan pengaruh terhadap pengalaman belajar yang berarti kepada siswa.²

Belajar adalah kegiatan alamiah manusia. Manusia 'survive' semakin sejahtera karena belajar. Berpegang kepada pengalaman sebagai guru, manusia melakukan kegiatan belajar, dengan tujuan agar dapat memiliki kemampuan untuk menjawab tantangan alam³.

Bentuk-bentuk belajar mempunyai kaitan dengan proses untuk memperoleh hasil belajar. Oleh karena itu, mengajar merupakan serangkaian upaya untuk memberi kemudahan bagi siswa agar terjadi proses belajar, maka bentuk-bentuk belajarpun mempunyai kaitan dengan proses pembelajaran.

Belajar pada dasarnya merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dari adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Ciri bahwa seseorang telah melakukan suatu proses belajar, adalah adanya perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar, dapat

² Sumiati dan Asra, 2008, *Metode Pembelajaran*, CV Wacana Prima, Bandung, h. 35

³ Haris Mudjiman, 2007, *Belajar mandiri*, Surakarta, LPP UN dan UNS Press, hlm. 1

berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam proses belajar itu sendiri, terdapat tiga unsur penting yang memberi pengaruh terhadap keberhasilannya, yaitu :

- a. Pengalaman belajar yang dimiliki sebelum melakukan proses belajar tertentu.
- b. Situasi lingkungan yang memberi rangsangan untuk terjadinya proses belajar.
- c. Respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan tersebut⁴.

Rangkaian kegiatan belajar mestilah bermakna dan mendorong siswa untuk mencari pengalaman-pengalaman belajarnya. Guru dituntut untuk mengembangkan strategi belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan latar belakang siswa, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat maksimal, serta terjadi interaksi belajar yang dilakukan siswa dan mengajar yang dilakukan guru. Menerapkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan potensi intelektualnya serta rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.

Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam punya arti penting bagi siswa sekolah dasar agar siswa dapat mencontoh perilaku tokoh yang menjadi teladan umat Islam, dan menghindari perbuatan tercela yang dicerminkan oleh tokoh yang menentang Islam.

⁴ Sumiati dan Asra, *Op Cit*, h.54

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Honorwor Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

- a. Keterampilan dan kebiasaan,
- b. Pengetahuan dan pengertian, dan
- c. Sikap dan cita-cita.

Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni:

- a. Informasi verbal,
- b. Keterampilan intelektual,
- c. Strategi kognitif,
- d. Sikap, dan
- e. Keterampilan motoris.⁵

Dalam sistim pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotiris.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek

⁵ Nana Sudjana, 2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung, PT.Remaja Rosdakarya, h. 22

pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomototis berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni:
 - 1) Gerakan reflex,
 - 2) Keterampilan gerakan dasar,
 - 3) Kemampuan perceptual,
 - 4) Keharmonisan atau ketetapan,
 - 5) Gerakan keterampilan kompleks dan
 - 6) Gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.⁶

Hasil belajar merupakan peristiwa yang bersifat internal dalam arti suatu yang terjadi di dalam diri seseorang. Peristiwa tersebut dimulai adanya perubahan kognitif yang kemudian berpengaruh pada perilaku. Dengan demikian perilaku seseorang

⁶ Nana Sudjana, *Op Cit*, h.23

didasari pada tingkat pengetahuan terhadap sesuatu yang dipelajari yang kemudian dapat diketahui melalui test.

3. Pengertian Teknik, Metode dan Strategi

Teknik pembelajaran sering disamakan artinya dengan metode pembelajaran. Teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai yang bersifat implementatif, dengan kata lain metode yang dipilih oleh masing-masing guru adalah sama, tetapi mereka menggunakan teknik yang berbeda.

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu.

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu⁷.

Apabila dikaji kembali, maka jelas disebutkan bahwa strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode dan teknik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

⁷ Hamzah B.Uno, 2007,*Model Pembelajaran*,Jakarta, PT. Bumi Aksara, h. 2-3

Dengan kata lain, strategi pembelajaran mengandung arti yang lebih luas dari metode dan teknik.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam dapat dirumuskan sebagai proses peristiwa dan pengembangan budaya umat manusia dibawah sinar bimbingan ajaran Islam, Yang bersangkutan dan berpedoman pada ajaran Islam yang termasuk dalam Al Qur'an dan terjabar dalam Sunah Rasul dan bermula sejak Nabi Muhammad SAW menyampaikan (membudayakan) kepada umatnya.⁸

Kalimat Sejarah kebudayaan Islam terdiri dari tiga kata yaitu, Sejarah, Kebudayaan, dan Islam. Kata Sejarah berasal dari bahasa arab "*Syajaratusun*" yang artinya pohon. Sedangkan para ahli menyebutkan bahwa sejarah adalah kajian tentang masa lalu manusia dan aktivitas-aktivitas manusia pada masa lalu.

Kebudayaan dalam bahasa inggris disebut "*culture*" yaitu jalan hidup sebuah masyarakat yang mencakup keseluruhan spiritual, intelektual, sikap artistik, yang dihasilkan oleh masyarakat, termasuk tradisi, kebiasaan, adat, moral, hukum dan hubungan sosial.

Menurut Kuntjoroningrat Kebudayaan memiliki tiga wujud, Wujud Ideal yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kelompok ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan. Wujud Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu kelompok aktivitas dari

⁸ Andrwi Suhartini, 2009, *Sejarah Kebudayaan Islam*, Departemen Agama RI, h. 5-6

manusia dalam masyarakat. Sedangkan yang terakhir adalah Wujud Benda yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya.

Islam secara bahasa berarti tunduk dan patuh, sedangkan menurut istilah Islam memiliki pengetahuan agama yang disampaikan kepada Muhammad saw, melalui perantara malaikat jibril dan risalahnya disampaikan keseluruhan umat manusia sampai akhir zaman. Pemeluk agama islam disebut muslim, Islam memiliki arti selamat.

Landasan dari kebudayaan Islam adalah agama. Kebudayaan Islam sangat penting karena merupakan landasan bagi terciptanya hukum islam yang bersumber dari Al Qur'an dan Hadist. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam adalah suatu ilmu yang mempelajari hasil karya, rasa dan cipta orang-orang islam dimasa lalu, baik dalam bentuk sosial, budaya, ekonomi, politik, dan tata kehidupan lainnya.⁹

Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam yang terdapat di dalam Kurikulum Aliyah adalah :

“ Salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan”.

⁹ <http://apachemask.wordpress.com.Mobileeditionalexander.ccm.duniaislam.or.id>. pada tanggal 04 Januari 2011 pukul 08.03

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai fungsi yang dapat menjelaskan ketercapaian yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diterapkan di madrasah. Fungsi dasar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam meliputi :

a. Fungsi edukatif

Sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi keilmuan

Melalui sejarah peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

c. Fungsi transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat.¹⁰

Materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Memberikan pengetahuan tentang sejarah agama Islam dan kebudayaan islam pada masa rasul sampai dengan sekarang kepada peserta didik, agar memiliki konsep yang objektif dan sistematis dalam sejarah.

¹⁰ Departemen Pendidikan Agama RI, 2004, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*, Jakarta, Departemen Pendidikan Agama RI, h. 7

- b. Mengambil hikmah, nilai dari makna yang terdapat dalam sejarah
- c. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengenalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk, berdasarkan fakta sejarah yang ada.
- d. Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.¹¹

5. Strategi *Role Play*

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya diakhir kegiatan belajar.

Bermain peran dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam situasi permasalahan kehidupan nyata¹².

Role play (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep

¹¹*Ibid*, h. 7

¹²Hamzah B. Uno, *Op. Cit*, h. 25

peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk :

- a. Menggali perasaannya.
- b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan prestasinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- d. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertentangan, lingkungan kerja, dan lain-lain¹³.

Role play adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan, dan langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Membangun aturan dasar
- b. Mengemukakan tujuan pembelajaran
- c. Membuat langkah-langkah yang jelas
- d. Mengurangi ketakutan tampil di depan kelas
- e. Menggambarkan skenario atau situasi

¹³ Hamzah B .Uno, Op cit. hlm. 26

- f. Mengoleksi peran
- g. Memberi Informasi yang cukup
- h. Menjelaskan peran guru dalam *role play*
- i. Memulai *role play* secara bertahap
- j. Menghentikan *role play* dan memulai kembali jika perlu
- k. Bertindak sebagai pengatur waktu¹⁴

Sebagai suatu strategi pembelajaran, *role play* mempunyai beberapa pendekatan. Berikut ini adalah tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role play* :

a. *Role play* sederhana

Role play ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk suatu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Daripada memperbicarakan suatu isu, siswa sering langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru. Dalam pasangan ini, siswa diberi peran-peran yang khusus, dan seperangkat skenario. Kemudian mereka diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan siswa akan mengerjakan tugasnya dalam waktu yang sama.

¹⁴ Hisyam Zaini dkk, *Op. Cit*, h.114

b. *Role play* Latihan

Role play tipe ini merupakan *role play* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role paly*. Tipe ini biasanya melibatkan pendekatan “bagaimana caranya” sebagai contoh : bagaimana caranya menggunakan telepon, memperlakukan diri dalam sebuah interview, belajar cara medis untuk mendampingi orang yang sakit, atau mengatasi berbagai hubungan antara majikan. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya kedalam situasi tersebut. Sebagai contoh, jika mereka akan melakukan suatu interview, mereka mungkin perlu mengetahui tentang beberapa hal, seperti : bergerak dalam bidang apa pabrik tersebut, perincian tentang pembayaran serta persyaratan-persyaratan.

c. *Role play* yang diperanjang

Disini peserta membutuhkan baik *briefing* tentang problem atau scenario serta *briefing* tentang peran meraka sendiri. Siswa mungkin mengandaikan peran konmunitas dan peran professional. Contohnya : penelitian tentang isu lingkungan mungkin melibatkan peran-peran individual yang diandaikannya (contoh, sebagai pimpinan suatu komite), peran berpasangan (dua ilmuan), dan peran-peran kelompok. Waktu pelaksanaan role play

yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam samapi sehari penuh atau lebih lama lagi.

Strategi *Role play* memiliki kelebihan dimana dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas yang memiliki intraksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat sitimulus (sknario) karena satu kelebihannya, dengan alasan antara lain:

- a. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- b. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- c. Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- d. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
- e. Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung.

Disamping kelebihan yang dimiliki metode *role play* ini ada juga kelemahannya di antaranya :

1. Apabila perannya diberikan kepada siswa tidak cocok dengan krakternya, ataupun siswa tidak mampu menjalankan peran yang diberikan maka perannya akan gagal dan hasilnya pun gagal.
2. Apabila tidak menguasai skenario maka perannya juga tidak biasa menggambarkan tujuan yang diinginkan.¹⁵

¹⁵Hisyam Zaini, *Op. Cit*, hlm.115-118

6. Hubungan hasil belajar dengan strategi *role play*

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi. Perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilaku yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik yang masing-masing saling berkaitan¹⁶

Hasil belajar tipe aplikasi sangat erat hubungannya dengan strategi *role play* karena tipe hasil belajar aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkrit atau situasi kasus. Abstraksi tersebut merupakan ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkan pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah¹⁷.

Strategi *role play* adalah salah satu strategi yang dapat digunakan dimana siswa bekerjasama dalam memerankan suatu cerita sehingga tergambar keadaan siswa itu sendiri secara nyata, sehingga mudah dipahami dan bisa diceritakan kembali materi yang disajikan lewat peran siswa secara berkelompok.

¹⁶ Purwanto, *Op. Cit*, h. 54

¹⁷ Nana Sujana, *OpCit*, h. 25

B. Penelitian Yang Relevan

Setelah Peneliti membaca karya ilmiah praktek tindakan kelas yang ditulis Bapak Khairum S.Ag kepada Sekolah Madrasah Aliyah USB (Unit Sekolah Baru) Tanjung Balai Karimun yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Tata cara pernikahan dalam Islam melalui metode *role play* pada kelas XI IPA Madrasah Aliyah USB Karimun Tahun Pelajaran 2009 – 2010”, walaupun strategi yang dipakai sama dengan strategi yang saya pakai dalam penelitian tindakan kelas tetapi ada sedikit perbedaan yang dapat saya temui di antaranya adalah:

1. Materi pembelajaran
2. Tingkat Sekolah
3. Tempat Penelitian
4. Permasalahan

C. Kerangka Berfikir

Hasil belajar merupakan tes penguasaan karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa, tes ini diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi tersebut¹⁸.

Dengan penerapan strategi *role play* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas VI SD Negeri 002 Moro diharapkan

¹⁸ Purwanto, *Op Cit*, h.66

penguasaan materi peserta didik dapat meningkat dan siswa lebih bersemangat untuk belajar, karena biasanya penggunaan strategi pembelajaran yang baru bisa menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk belajar dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

Peningkatan akan terjadi jika guru menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan. Strategi pembelajaran *role play* merupakan strategi bermain peran, Dimana peserta didik ikut langsung terlibat dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru.

D. Indikator Keberhasilan

a. Indikator keberhasilan pembelajaran dengan *role play*

- 1) Membangun aturan dasar.
- 2) Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran.
- 3) Membuat langkah-langkah yang jelas.
- 4) Mengurangi ketakuan tampil di depan kelas.
- 5) Menggambarkan skenario atau situasi.
- 6) Mengoleksi peran.
- 7) Memberi informasi yang cukup.
- 8) Menjelaskan peran guru dalam *role play*.
- 9) Memulai *role play* secara bertahap.
- 10) Menghentikan *role play* dalam memulai kembali jika perlu.
- 11) Guru bertindak sebagai pengatur waktu.

b. Indikator keberhasilan akan tercapai

Diperoleh Indikator sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat menyebutkan kekejaman Abu Lahab dan istrinya terhadap Nabi Muhammad SAW dalam berdakwah.
- 2) Siswa dapat menunjukkan sikap kejahatan Abu Lahab terhadap dakwah Rasulullah SAW.
- 3) Menjauhkan sifat tercela seperti Abu Lahab dan Abu Jahal.
- 4) Siswa dapat menyebutkan sifat kebohongan dan kesombongan musailamah Al Kadzab
- 5) Siswa dapat menyebutkan kebinasaan musailamah Al Kadzab dan pengikutnya
- 6) Siswa dapat menyebutkan kerugian orang munafik seperti musailamah Al Kadzab.
- 7) Siswa dapat menyebutkan tanda-tanda orang munafik.
- 8) Menceritakan kisah Nabi Ayub As.
- 9) Ujian yang diterima Nabi Ayub As.
- 10) Sikap Nabi Ayub As dalam menghadapi ujian.

E. Hipotesis Tindakan

Dengan menerapkan strategi *role play* dapat meningkatkan penguasaan materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa di SD Negeri 002 Moro Kabupaten Karimun.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah guru dan siswa kelas VI SDN 002 Moro Kabupaten Karimun, jumlah siswa dengan komposisi 8 orang siswa laki-laki, 16 orang siswa perempuan dengan demikian subjek penelitian berjumlah 24 orang siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah strategi *Role play* untuk menguasai materi Sejarah Kebudayaan Islam dan mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM.

B. Tempat Penelitian

1. Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN 002 Kec. Moro, Kabupaten Karimun tahun pelajaran 2011/2012.
2. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai Desember tahun pelajaran 2011/2012.

C. Rancangan Penelitian

Rencana tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam berupa materi Sejarah Kebudayaan

Islam dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan dan observasi/refleksi

1. Perencanaan

Penyampaian materi pembelajaran

dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran metode *role play*. Guru mengarahkan siswa menyediakan skenario, dan melakukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Menetapkan kelas penelitian
- b. Menetapkan jumlah siklus
- c. Mempersiapkan waktu penelitian
- d. Mempersiapkan perangkat pembelajaran
- e. Membentuk kelompok pembelajaran.
- f. Mempersiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran

2. Implementasi Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu siswa diberikan penjelasan tentang pembelajaran dengan strategi *role play*. Tahap pelaksanaan tindakan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Pendahuluan
- b. Kegiatan inti
- c. Penutup

3. Obsevasi

Tahap observasi ini penulis melibatkan teman sejawat Zamaniyah A. Masebagai observer untuk memperoleh data yang objektif, dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan tindakan kelas, Tujuannya untuk melihat aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran *role play* berlangsung. Dengan menggunakan lembar aktivitas guru memberitanda *checklist* (✓) pada lembar observasi terkait aktivitas guru.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam tindakan strategi *Role Play*. Dimana perlu adanya pembahasan antar siklus-siklus tersebut untuk dapat menentukan kesimpulan atau hasil dari penelitian. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan.

Setelah evaluasi/tes I dilaksanakan refleksi dari pembelajaran yang telah berlangsung dengan melibatkan tindakan siklus I, jika terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran strategi *role play* akan diperbaiki pada siklus II dan siklus III.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar atau pengetahuan anak didik.

Data

ini dikumpulkan dengan cara memberikan tes hasil belajar pada siswa kelas VI SDN 002 Kecamatan Moro Kabupaten Karimun yang dilaksanakan langsung pada akhir proses pembelajaran.

2. Aktivitas Guru

Data ini diperoleh dengan menggunakan Lembar Observasi Aktivitas Guru yang diisi oleh observer pada setiap kali pertemuan dengan memberitanda (cheiklist) pada lembar observasi.

E. Analisis Data

1. Hasil belajar atau pengetahuan anak didik

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi/tes pada masing-masing siklus. Persentase nilai yang diperoleh siswa diagnose dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Yang Benar}}{10} \times 100\%$$

Kriteria yang di
tetapkan dengan kategori penilaian berdasarkan hasil belajar di atas yaitu :

90 % - 100% = Baik sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang¹

2. Aktivitas Guru

Untuk mengukur persentase aktivitas guru pada tiap-
tiap pertemuan di masing-masing siklus digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana : P : Angka Persentase aktivitas guru

F : Frekuensi aktivitas guru

N : Jumlah Indikator

Kategori aktivitas guru :

90 % - 100% = Baik sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

< 70% = Kurang

¹Uyah Sadulloh, 2009, *Pedagogik*, Departemen Agama RI, h. 107

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif *Setting* Penelitian

1. Keadaan Guru SD Negeri 002 Moro

Untuk mengetahui keadaan guru di SD Negeri 002 Moro Kecamatan Moro Kabupaten Karimun dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel IV. 1

**Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 002 Kecamatan Moro
Tahun Pelajaran 2011/2012**

No	Nama	Nip	Ijazah Terakhir	Jabatan
1	MARIJO	19530206 197701 1 005	D.II	Kepala Sekolah
2	KAMARSYAH, S.Pd. SD	19600811 198112 1 007	S.I	Guru Kelas
3	NURTINI, S.Pd.SD	19590717 198210 2 001	S.I	Guru Kelas
4	IDAWATI	19720629200501 2 003	D.II	Guru PAI
5	MARULLAH	19710427 200604 1 013	D.II	Guru Kelas
6	DAHLIA	19810330 200604 2 014	D.II	Guru Kelas
7	ZAMAINIYAH	19800718 200604 2 027	D.II	Guru Kelas
8	SRI DARYANTI	19710620 200701 2 019	D.II	Guru Kelas
9	RAHAYU PUJIASTUTY,S.Pd.SD	19791231 200701 2 037	S.I	Guru Kelas
10	ZURAIIDA	19820816 200701 2 010	D.II	Guru Kelas
11	HERY PURWANTO	19830924 200801 1 006	D.II	Guru Penjas
12	SURIYATI		SMA	Guru Kelas
13	HERMANSYAH		SMK	Guru B.nggris
14	INTAN JAMARIAH		D.II	Guru Kelas
15	SANDRA DEWI		SMA	Guru Kebda
16	PAIZAL		D.I	TU
17	JUSMAWATI		D.I	TU
18	MARIZA NOVERNY		SMA	Pustaka
19	IMAM BUDI SANTOSO		STM	Pesuruh Sekolah

Sumber Data : SD Negeri 002 Moro

2. Keadaan Siswa SD Negeri 002 Moro

Untuk mengetahui keadaan siswa di SD Negeri 002 Moro Kecamatan Moro Kabupaten Karimun dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel IV. 2

**Data Keadaan Siswa-Siswa SD Negeri 002 Moro
Tahun Pelajaran 2011 / 2012**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Ket
1	I	26	19	45	2 Lokal
2	II	27	19	46	2 Lokal
3	III	24	26	50	2 Lokal
4	IV	16	18	34	2 Lokal
5	V	21	12	33	1 Lokal
6	VI	8	16	24	1 Lokal

Sumber Data : SD Negeri 002 Moro

Sedangkan untuk mengetahui keadaan siswa di kelas VI dan V SD Negeri 002 Moro Kecamatan Moro Kabupaten Karimun Tahun Pelajaran 2011/2012 dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel IV. 3

**Nama-Nama Siswa Kelas VI (Enam)
SD Negeri 002 MoroTahun Ajaran 2011/2012**

No	Nama Siswa	NISN
1	Nia Dahlia	9984399737
2	Suharnov	9974492827
3	Zamri	9984399751
4	Manira	9984399734
5	Marliza	9994499718
6	Rahayu Fitri	9984399739
7	Azuar Efendi	9994499709
8	Aldino Syahputra	9994499708
9	Dewi Susilayani	9994499711
10	Eka Putri	0003351714
11	Viviana	0003351727
12	Febriana	0003351715
13	Sarda	9994499727
14	Liza Agustina	0003351726
15	Andino Syahputra	0003351712
16	Nur Indiani.B	0003351722
17	Panji Santoso	9994499723
18	Putri Elsa Mayuri	0003351724
19	Rama Hardiansyah	9991465417
20	Nursasa Izati	0003351720
21	Rafina	9991465416
22	Seliya	9981800661
23	M.Faiz	9991900258
24	Amy Vitura Lesti	9994499727

Tabel IV. 4

**Nama-Nama Siswa Kelas V (Lima)
SD Negeri 002 MoroTahun Pelajaran 2011/2012**

No	Nama Siswa	NISN
1	Kartini	9974492809
2	M.Syaiful Hariyanto	0015034303
3	M.Hasdi	9994499717
4	Nila Nirwana	9984399738
5	Riki Masdion	9994499724
6	Kamaruzaman	0003351717
7	M.Bilal	9994499716
8	Siti Nurul Suhasda	9994499736
9	Zuriana	0003351717
10	Zurianai	0003351717
11	Andi Ika Zuhaini	0020052577
12	Agus	0010592205
13	Aris kasnur	0010592207
14	Anim Ditia	0010592206
15	Astrid Admaja	0010592208
16	Berry Albert	0010592209
17	Dewi Syafitri	0003351713
18	Hendri Setiawan	0003351716
19	Iswansdi	0010592212
20	Jumiati Agustina	0010592214
21	Karlitos	0003351718
22	Metty Aliya.S	0020052579
23	Muhammad Syafarudin	0010592217
24	Nurul Yunita	0003351723
25	Rafita Ningsih	0010592218
26	Raul Roviansyah	0010592219
27	Rio Alfansdi	0010592220
28	Sri Nurhayani	0010592224
29	Wandsi Yusdnari	0010592228
30	Wan M.Isdrisd	0010592227
31	Weldi	0015092229
32	Zahri Putra	0003351729
33	Zul Adha	0010592230

Untuk mengetahui jadwal pelajaran dan jadwal penelitian ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel IV. 5

**Jadwal Pelajaran Kelas VI (Enam)
SD Negeri 002 Moro**

JAM	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT	SABTU
07.30 - 08.05	Upacara	Penjas	Agama	Matematika	PKn	Senam
08.05 - 08.40	B.Ingggris	Penjas	Agama	Matematika	PKn	B.Indonesia
08.40 - 09.15	B.Ingggris	Penjas	Agama	IPS	KTK	B.Indonesia
09.15 - 09.30	I S T I R A H A T					
09.30 - 10.05	Matematika	B.Indonesia	Armel	IPS	Kebda	B.Indonesia
10.05 - 10.40	Matematika	B.Indonesia	Armel	IPS	Kebda	KTK
10.40 - 10.55	I S T I R A H A T					
10.55 - 11.30	Matematika	IPA	IPA	KTK		
11.30 - 12.05	KTK	IPA	IPA	KTK		

Tabel IV. 6

**Jadwal Pelajaran Kelas V (lima)
SD Negeri 002 Moro**

JAM	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT	SABTU
07.30 - 08.05	Upacara	Matematika	IPA	Matematika	IPS	Senam
08.05 - 08.40	Penjas	Matematika	IPA	Matematika	IPS	Penjas
08.40 - 09.15	Penjas	Matematika	KTK	B. Indonesia	IPS	Penjas
09.15 - 09.30	I S T I R A H A T					
09.30 - 10.05	IPA	B.Indonesia	KTK	B.Indonesia	B. Ingggris	KTK
10.05 - 10.40	IPA	B.Indonesia	Agama	B.Indonesia	B. Ingggris	KTK
10.40 - 10.55	I S T I R A H A T					
10.55 - 11.30	Kebda	PKn	Agama	Armel		
11.30 - 12.05	Kebda	PKn	Agama	Armel		

Sumber data : SDN 002 Moro

3. Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat perencanaan program belajar, pengalaman belajaran dan susunan mata pelajaran. Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 002 Moro adalah KTSP.

Adapun Bidang studi yang dipakai di SD Negeri 002 Moro adalah :

1. Bahasa Indonesia
2. Matematika
3. IPA
4. Pendidikan Agama Islam
5. IPS
6. PKn
7. Arab Melayu
8. KTK
9. Bahasa Inggris
10. Penjas Kes
11. Kebudayaan Daerah

B. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VI SDN 002 Moro semester ganjil Tahun Pelajaran 2011/2012. Jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dimulai dari bulan Juli - Desember 2011 dan dilakukan tiga siklus yang terdiri dari dari tiga kali pertemuan. Siklus I terdiri dari

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pada pokok pembahasan kisah Abu Lahab dan Abu Jahal dengan jumlah pertemuan satu kali termasuk evaluasi pembelajaran. Siklus II terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pada pokok pembahasan kisah Musailamah Al Kadzab dengan jumlah pertemuan satu kali termasuk evaluasi pembelajaran. Siklus III terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pada pokok pembahasan kisah Nabi Ayub As dengan jumlah pertemuan satu kali termasuk evaluasi pembelajaran.

Dalam setiap pertemuan terdiri dari 3 x 35 menit. Pada setiap pertemuan dilakukan observasi oleh satu orang observer (guru) selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara menchecklist lembar observasi sesuai Indikator.

1. Sebelum Tindakan

Pengambilan data awal hasil belajar siswa sebelum Penerapan Strategi *Role Play* pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam Kelas VI SD negeri 002 Moro dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel IV. 7

**Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 002 Moro
Sebelum Penerapan Strategi *Role Play***

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Nia Dahlia	60	Kurang
2	Suharnov	60	Kurang
3	Zamri	50	Sangat Kurang
4	Manira	60	Kurang
5	Marliza	70	Cukup
6	Rahayu Fitri	60	Kurang
7	Azuar Efendi	60	Kurang
8	Aldino Syahputra	60	Kurang
9	Dewi Susilayani	50	Sangat Kurang
10	Eka Putri	50	Sangat Kurang
11	Viviana	50	Sangat Kurang
12	Febriana	60	Kurang
13	Sarda	60	Kurang
14	Liza Agustina	50	Sangat Kurang
15	Andino Syahputra	70	Cukup
16	Nur Indiani.B	70	Cukup
17	Panji Santoso	50	Sangat Kurang
18	Putri Elsa Mayuri	60	Kurang
19	Rama Hardiansyah	60	Kurang
20	Nursasa Izati	60	Kurang
21	Rafina	70	Cukup
22	Seliya	70	Cukup
23	M.Faiz	70	Cukup
24	Amy Vitura Lesti	50	Sangat Kurang
Jumlah Nilai		1430	
Nilai rata-rata		59,58	Kurang

Dari hasil belajar siswa pada tabel dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Moro dengan Nilai rata-rata 59,58 % dikategorikan “Sangat Rendah” dan perlu diadakan tindakan untuk meningkatkannya.

2. Tahap Persiapan

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing siklus melalui tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan instrument penelitian yang terdiri dari lembaran observasi untuk mengamati aktivitas guru, rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, lembaran kerja siswa, dan alat yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran, pada tahap ini juga ditetapkan kelas yang mengikuti pembelajaran melalui strategi *Rol Play* adalah kelas VI yang dibagi menjadi dua kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 12 orang yang dibentuk secara acak laki-laki dan perempuan.

b. Tahap Penyajian Kelas

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan berdasarkan hasil dari penerapan strategi *Rol Play* atau bermain peran, dilakukan tiga siklus tiga kali pertemuan. Dengan rincian siklus 1 untuk 1 kali pertemuan, Siklus 2 untuk 1 kali pertemuan, Dan siklus 3 untuk 1 kali pertemuan. Selanjutnya proses selama pembelajaran dengan tindakan sebagai berikut:

1. Siklus Pertama

a) Rencana Tindakan

Siklus pertama untuk pertemuan pertama tanggal
16 Nopember 2011 jadwal penelitian ini sesuai dengan

jadwal pelajaran pada SD Negeri 002 Moro yang dalam 1 minggu terdapat 1 kali pertemuan 3 jam pelajaran, dengan materi kisah kekejaman Abu Lahab dan Abu Jahal. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *Rol Play*, dalam siklus pertama berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Proses pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, membaca doa, mengabsen siswa, apersepsi, memotivasi siswa agar tidak takut dan tidak malu untuk melasanakan perannya masing masing. Membagi siswa menjadi 2 kelompok setiap kelompok terdiri dari 12 orang kemudian siswa memainkan perannya sesuai dengan sekenario yang menceritakan tentang kekejaman Abu Lahab dan Abu Jahal terhadap Nabi Muhammad SAW.

b) Tindakan

Dalam proses pembelajaran guru telah menerapkan apa yang dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Namun dalam melaksanakan tindakan yang rencanakan ternyata terdapat beberapa rintangan seperti ada sebagian siswa yang tidak mau mengikuti kelompok yang telah ditetapkan, ada juga sebagian siswa yang masih malu dan takut untuk memaikan perannya sesuai sekenario

yang menceritakan tentang kekejaman Abu Jahal dan Abu Lahab terhadap Nabi Muhammad SAW sehingga penulis harus memotivasi siswa agar berani untuk berperan sesuai skenario. Terakhir dalam mengevaluasi pendapat-pendapat yang muncul masih sebagian kecil siswa yang tidak malu sehingga terkesan hanya guru yang lebih banyak mengevaluasi dibandingkan siswa, Guru membuat kesimpulan pada materi yang sudah diprakan.

c) Observasi dan Refleksi

(1) Observasi

Observasi keaktifan belajar siklus pertama, hasil observasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan strategi *Roll Play* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kisah kekejaman Abu Lahab dan Abu Jahal kelas VI SD Negeri 002 Moro Kabupaten Karimun dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel IV. 8

**Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 002 Moro Siklus I
dengan Penerapan Strategi *Role Play***

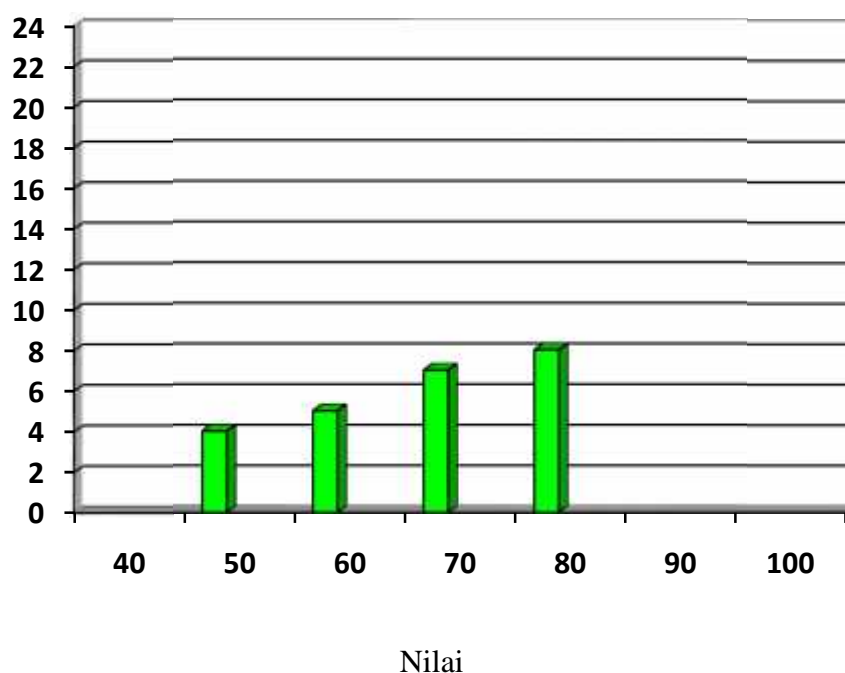
No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Nia Dahlia	70	Cukup
2	Suharnov	60	Kurang
3	Zamri	50	Kurang
4	Manira	70	Cukup
5	Marliza	80	Baik
6	Rahayu Fitri	80	Baik
7	Azuar Efendi	70	Cukup
8	Aldino Syahputra	70	Cukup
9	Dewi Susilayani	50	Kurang
10	Eka Putri	60	Kurang
11	Viviana	50	Kurang
12	Febriana	80	Baik
13	Sarda	70	Cukup
14	Liza Agustina	60	Kurang
15	Andino Syahputra	80	Baik
16	Nur Indiani.B	70	Cukup
17	Panji Santoso	60	Kurang
18	Putri Elsa Mayuri	70	Cukup
19	Rama Hardiansyah	80	Baik
20	Nursasa Izati	60	Kurang
21	Rafina	80	Baik
22	Seliya	80	Baik
23	M.Faiz	80	Baik
24	Amy Vitura Lesti	50	Kurang
Jumlah Nilai		1630	
Nilai rata-rata		67,92	Kurang

Dari hasil belajar siswa pada tabel dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Moro dengan Nilai rata-rata

67,92% dikategorikan “Kurang” dan perlu diadakan tindakan untuk meningkatkannya.

Gambar I: (Siklus I)

Jumlah siswa



Dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I, tingkat pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi Abu Lahab dan Abu Jahal dengan penerapan strategi *role play* termasuk dalam kategori kurang, dari 24 siswa yang memperoleh nilai tujuh puluh keatas hanya mencapai 62,70%, hal ini belum bisa

dikatakan berhasil karena ada beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.

Berdasarkan hasil tindak pada siklus I, hasil belajar siswa dikategorikan kurang, maka untuk menciptakan proses belajar yang lebih baik maka pada siklus II dilakukan perubahan. Tindaknya berupa memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada guru.

Observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dan langkah – langkah strategi *Roll Play* untuk lebih jelas hasil aktivitas guru dapat dilihat pada table sebagai berikut:

TabelIV. 9

**Lembar Observasi Aktivitas Guru SDN 002 Moro
Dengan Penerapan Strategi *Role Play*Siklus I**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif	
		Ya	Tidak
1	Membangun aturan dasar		
2	Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran		
3	Membuat langkah-langkah yang jelas		
4	Mengurangi ketakutan tampil di depan kelas		
5	Menggambarkan skenario atau situasi		
6	Mengoleksi peran		
7	Memberi informasi yang cukup		
8	Menjelaskan peran guru dalam <i>role play</i>		
9	Memulai <i>role play</i> secara bertahap		
10	Menghentikan <i>role play</i> dan menuliskan kembali jika perlu		
11	Guru bertindak sebagai pengatur waktu		
	Jumlah	10	-
	Persentase (%)	83,33%	
	Katagori	Baik	

Dari tabel dapat dilihat skor keaktifan guru sebanyak 83,33 %. Dari table di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan guru dikategorikan “ Baik” karena berada di antara 80%-89%.

(2) Refleksi

Siklus I siswa tersebut tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik karena siswa masih belum tampak terbiasa dengan Penerapan Strategi *Role Play*.

Pada pertemuan ini, guru juga belum terbiasa menerapkan Strategi *Role Play*, guru kurang

memberikan bimbingan kepada siswa sewaktu pembelajaran berlangsung. Kurangnya kerjasama siswa dalam memerankan suatu cerita, dan siswa masih malu-malu dalam memerankan materi kisah abu lahab dan abu jahal sehingga hasilnya dikategorikan kurang tidak sesuai dengan rencana yang diharapkan, pada siklus dua akan diadakan perbaikan.

2. Siklus Kedua

a) Rencana Tindakan

Siklus Kedua untuk pertemuan kedua tanggal 23 Nopember 2011 jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pelajaran pada SD Negeri 002 Moro yang dalam 1 minggu terdapat 1 kali pertemuan 3 jam pelajaran, dengan materi kisah Musailamah Al Kadzab. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *Role Play*, dalam siklus pertama berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Proses pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, membaca doa, mengabsen siswa, apersepsi, memotivasi siswa agar tidak takut dan tidak malu untuk melaksanakan perannya masing masing. Membagi siswa menjadi 2 kelompok setiap kelompok terdiri dari 12 orang

kemudian siswa memainkan perannya sesuai dengan skenario yang menceritakan tentang Kisah

b) Tindakan

Proses pembelajaran pada siklus kedua dilakukan guru adalah memotivasi siswa agar tidak malu-malu untuk memainkan perannya dengan menggunakan strategi *Role Play* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi kisah musailamah al kadzab, Guru memanggil kelompok yang akan tampil pertama untuk memainkan perannya yang telah ditentukan oleh kelompoknya masing – masing dan sesuai dengan skenario yang telah di buat oleh kelompoknya, pada siklus kedua kelompok satu dan kelompok dua sudah mulai nampak perubahan yang lebih baik dalam perannya rasa malu – malu sudah tidak nampak lagi kerana siswa sudah mulai terbiasa dengan strategi *Role Play*. Pada akhir pembelajaran guru memberi penghargaan kepada kelompok yang tampil lebih baik.

c) Observasi dan Refleksi

(1) Observasi

Observasi keaktifan belajar siklus kedua, Hasil observasi untuk meningkatkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan strategi *Role Play* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada

materi kisah Musailammah Al Kadzab kelas VI SD Negeri 002 Moro Kabupaten Karimun dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel IV. 10

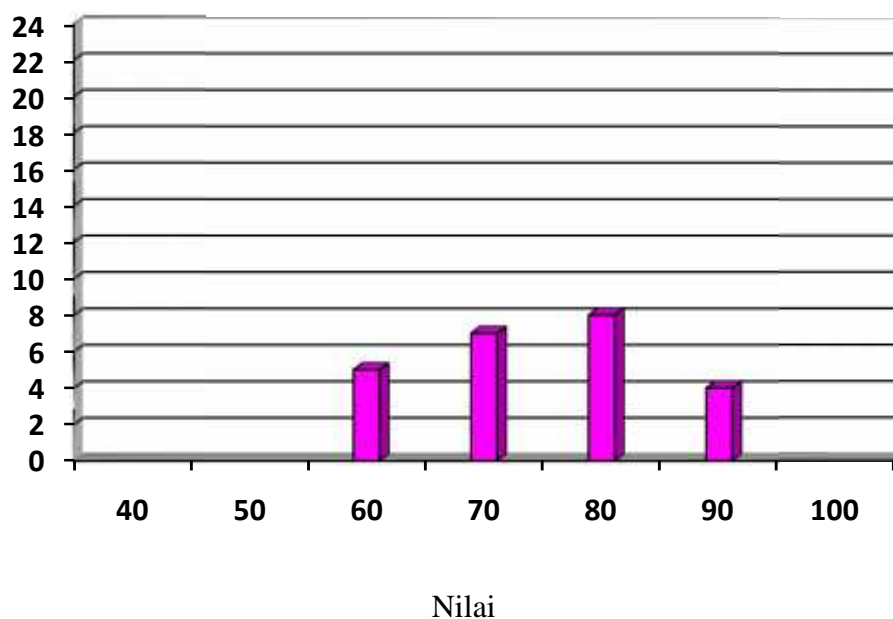
**Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 002 Moro Siklus II
dengan Penerapan Straegi *Role Play***

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Nia Dahlia	80	Baik
2	Suharnov	70	Cukup
3	Zamri	60	Kurang
4	Manira	70	Cukup
5	Marliza	80	Baik
6	Rahayu Fitri	80	Baik
7	Azuar Efendi	70	Cukup
8	Aldino Syahputra	80	Baik
9	Dewi Susilayani	60	Kurang
10	Eka Putri	60	Kurang
11	Viviana	70	Cukup
12	Febriana	90	Baik Sekali
13	Sarda	80	Baik
14	Liza Agustina	70	Cukup
15	Andino Syahputra	80	Baik
16	Nur Indiani.B	80	Baik
17	Panji Santoso	70	Cukup
18	Putri Elsa Mayuri	70	Cukup
19	Rama Hardiansyah	80	Baik
20	Nursasa Izati	60	Kurang
21	Rafina	90	Baik Sekali
22	Seliya	90	Baik Sekali
23	M.Faiz	90	Baik Sekali
24	Amy Vitura Lesti	60	Kurang
Jumlah Nilai		1790	
Nilai rata-rata		74,58	Cukup

Dari hasil belajar siswa pada tabel dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Moro dengan Nilai rata-rata 74,58 % dikategorikan “Cukup” dan perlu diadakan tindakan untuk meningkatkannya.

Gambar 2: (Siklus II)

Jumlah Siswa



Dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II, tingkat pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada pokok bahasan kisah Sejarah Kebudayaan Islam dengan materi Musailamah Al Kazab dengan penerapan Strategi *role play* termasuk dalam kategori baik,

dari 24 siswa yang memperoleh nilai tujuh puluh keatas hanya mencapai 79,17%, namun hal ini belum dikatakan sempurna, karena masih ada lima orang siswa memperoleh nilai 60, ini dapat dilihat pada tabel 3 siklus II . Maka dari itu perlu diadakan perbaikan pada siklus III, yang mana siklus tiga penerapan strategi *role play* diterapkan pada siswa kelas V SDN 002 Moro.

Observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dan langkah – langkah strategi *Roll Play* untuk lebih jelas hasil aktivitas guru dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel IV. 11

**Lembar Observasi Aktivitas Guru SDN 002 Moro
Dengan Penerapan Strategi *Role Play* Siklus II**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif	
		Ya	Tidak
1	Membangun aturan dasar		
2	Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran		
3	Membuat langkah-langkah yang jelas		
4	Mengurangi ketakutan tampil di depan kelas		
5	Menggambarkan skenario atau situasi		
6	Mengoleksi peran		
7	Memberi informasi yang cukup		
8	Menjelaskan peran guru dalam <i>role play</i>		
9	Memulai <i>role play</i> secara bertahap		
10	Menghentikan <i>role play</i> dan menuliskan kembali jika perlu		
11	Guru bertindak sebagai pengatur waktu		
	Jumlah	11	-
	Persentase (%)	100%	
	Katagori	Sangat Baik	

Dari tabel dapat dilihat skor keaktifan guru sebanyak 100 %. Dari table di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan guru dikategorikan “Baik sekali” karena berada di antara 90%-100%.

(2) Refleksi

Proses Pembelajaran pada siklus kedua terjadi peningkatan, Hal ini disebabkan siswa mulai aktif bekerjasama dan tidak memikirkan dirinya sendiri atau siswa sudah mulai bisa berinteraksi

dengan temannya dalam memerankan strategi *role play* rasa malu – malu sudah tidak kelihatan lagi.

Peningkatan hasil belajar siswa juga tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator bagi siswa demitercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. karena pada siklus II, siswa mulai mengerti dan terbiasa mengikuti proses pembelajaran dengan Penerapan strategi *role play* Siswa tidak hanya sekedar menonton temannya memerankan Musailamah Al Kazab tetapi siswa bisa menyimpulkan pembelajaran yang sudah diperannya, siswa sudah mulai serius mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang diberikan guru, pada siklus II siswa terlihat lebih aktif dibandingkan pada siklus satu.

Pada pertemuan ini guru lebih aktif memotivasi siswa dan proses pembelajaran sudah sesuai berjalan lancar. Karena belajar berdasarkan pengalaman akan merangsang anak untuk mempelajari masalah tersebut lebih lanjut.

3. Siklus Ketiga

a) Rencana Tindakan

Siklus Ketiga untuk pertemuan ketiga tanggal 30 Nopember 2011 jadwal penelitian ini sesuai dengan

jadwal pelajaran pada SD Negeri 002 Moro yang dalam 1 minggu terdapat 1 kali pertemuan 3 jam pelajaran, dengan materi kisah Nabi Ayub As. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *Roll Play*, dalam siklus ketiga berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Proses pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, membaca doa, mengabsen siswa, apersepsi, memotivasi siswa agar tidak takut dan tidak malu untuk melaksanakan perannya masing-masing. Membagi siswa menjadi tiga kelompok setiap kelompok terdiri dari 11 orang kemudian siswa memainkan perannya sesuai dengan skenario yang menceritakan tentang kisah Nabi Ayub As.

b) Tindakan

Proses pembelajaran pada siklus ketiga ini guru menjelaskan kembali pada siswa tentang pembelajaran strategi *role play*, tetapi walaupun siswa kelas V pada siklus ketiga ini baru pertama memulai pembelajaran dengan strategi *Role Play* penulis tidak menemukan kesulitan, Siswa sangat aktif dan tidak malu-malu dalam memainkan perannya yang telah ditentukan oleh kelompoknya masing-masing. Dan guru memberikan

penghargaan pada kelompok yang tampil paling baik dan guru memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran tentang materi kisah Nabi Ayub as.

c) Observasi dan Refleksi

(1) Observasi

Observasi keaktifan belajar siklus ketiga, Hasil observasi untuk meningkatkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan strategi *Roll Play* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kisah Nabi Ayub As kelas V SD Negeri 002 Moro Kabupaten Karimun dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel IV. 12

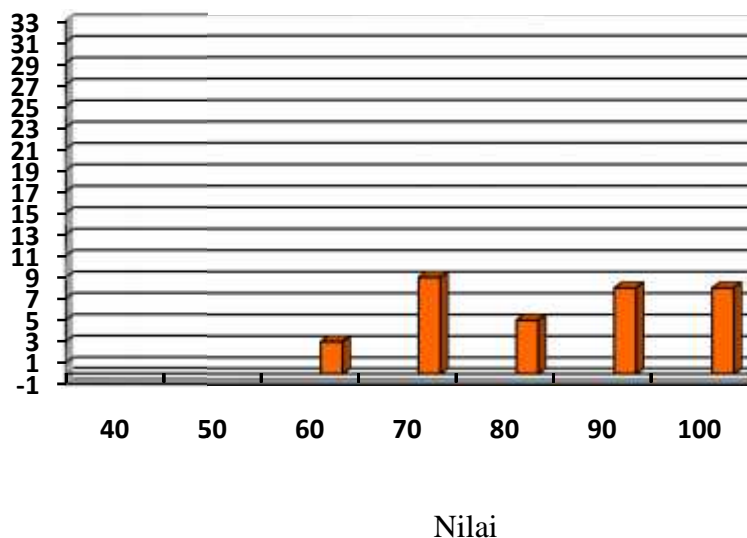
**Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 002 Moro Siklus III
dengan Penerapan Strategi *Role Play***

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	2	3	4
1	Kartini	60	Kurang
2	M.Syaiful Hariyanto	90	Baik Sekali
3	M.Hasdi	70	Cukup
4	Nila Nirwana	60	Kurang
5	Riki Masdion	70	Cukup
6	Kamaruzaman	70	Cukup
7	M.Bilal	90	Baik Sekali
8	Siti Nurul Suhasda	90	Baik Sekali
9	Zuriana	60	Kurang
10	Zurianai	70	Cukup
11	Andi Ika Zuhaini	70	Cukup
12	Agus	70	Cukup
13	Aris kasnur	90	Baik Sekali
14	Anim Ditia	100	Baik Sekali
15	Astrid Admaja	80	Baik
16	Berry Albert	100	Baik Sekali
17	Dewi Syafitri	80	Baik
18	Hendri Setiawan	100	Baik Sekali
19	Iswansdi	70	Cukup
20	Jumiati Agustina	80	Baik
21	Karlitos	70	Cukup
22	Metty Aliya.S	100	Baik Sekali
23	Muhammad Syafarudin	90	Baik Sekali
24	Nurul Yunita	100	Baik Sekali
25	Rafita Ningsih	90	Baik Sekali
26	Raul Roviansyah	80	Baik
27	Rio Alfansdi	100	Baik Sekali
28	Sri Nurhayani	70	Cukup
29	Wandsi Yusdnari	100	Baik Sekali
30	Wan M.Isdrisd	100	Baik Sekali
31	Weldi	90	Baik Sekali
32	Zahri Putra	90	Baik Sekali
33	Zul Adha	80	Baik
Jumlah Nilai		2710	
Nilai rata-rata		82,12	Baik

Dari hasil belajar siswa pada tabel dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 002 Moro dengan Nilai rata-rata 82,12 % dikategorikan “Baik”.

Gambar 3: (Pertemuan III)

Jumlah Siswa



Dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus tiga, tingkat pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada pokok bahasan Sejarah Kebudayaan islam materi Kisah Nabi Ayub As dengan penerapan Strategi *Role play* termasuk dalam kategori baik sekali, dari 33 siswa yang memperoleh nilai tujuh puluh keatas hanya mencapai 91,01%.

Observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dan langkah – langkah strategi *Roll Play* untuk lebih jelas hasil aktivitas guru dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel IV. 13

**Lembar Observasi Aktivitas Guru SDN 002 Moro
Dengan Penerapan Strategi *Role Play* Siklus III**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif	
		Ya	Tidak
1	Membangun aturan dasar		
2	Mengeksplisitkan tujun pembelajaran		
3	Membuat langkah-langkah yang jelas		
4	Mengurangi ketakutan tampil di depan kelas		
5	Menggambarkan skenario atau situasi		
6	Mengoleksi peran		
7	Memberi informasi yang cukup		
8	Menjelaskan peran guru dalam <i>role play</i>		
9	Memulai <i>role play</i> secara bertahap		
10	Menghentikan <i>role play</i> dan menuliskan kembali jika perlu		
11	Guru bertindak sebagai pengatur waktu		
	Jumlah	11	-
	Persentase (%)	100%	
	Katagori	Sangat Baik	

Dari tabel dapat dilihat skor keaktifan guru sebanyak 100 %. Dari table di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan guru dikatagorikan “ Baik sekali” karena berada di antara 90%-100%.

(2) Refleksi

Proses Pembelajaran pada siklus ketiga terjadi peningkatan, hal ini disebabkan siswa mulai aktif bekerjasama dan tidak memikirkan dirinya sendiri atau siswa sudah mulai bisa berinteraksi dengan temannya dalam memerankan strategi *role play*.

Peran dan fungsi guru sangat menentukan serta mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar dan mampu mendorong siswa untuk senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan melalui bermacam sumber dan media.

Ketuntasan belajar dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/KTSP adalah tingkat ketercapaian kompetensi ketuntasan belajar tingkat ketertcapaian kompetensi setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal adalah batasan minimal pencapaian kompetensi pada setiap aspek penilaian mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Kriteria ketuntasan minimal ideal adalah 75%. Namun demikian sekolah bisa saja menetapkan kriteria

ketuntasan minimal lebih rendah atau lebih tinggi dari 75%. Hal ini disesuaikan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan terhadap analisis tiga hal, yaitu tingkat kerumitan, tingkat kemampuan rata-rata siswa, dan tingkat kemampuan sumber daya dukung sekolah¹.

Meningkatnya rata-rata evaluasi/tes siswa pada siklus II dan siklus III menunjukkan bahwa penerapan Strategi *Role Play* dapat meningkatkan penguasaan materi siswa kelas VI dan kelas V SDN 002 Moro kecamatan Moro kabupaten Karimun tahun pelajaran 2011/2012.

C. Pembahasan

Dari hasil penelitan tindakan kelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam dengan menerapkan *role play*, penulis mengalami beberapa perbaikan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan awal yang mencakup apersepsi dilanjutkan dengan kegiatan inti yang merupakan pokok dari pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami suatu konsep/materi dan menyimpulkan materi

¹ Sumiati dan Asra, *Op Cit.* h. 210

pembelajaran dan diakhiri dengan kegiatan akhir yaitu memberikan latihan atau evaluasi.

Peningkatan penguasaan materi siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam dengan menerapkan strategi *role play* pada siswa kelas VI SDN 002 Kecamatan Moro Kabupaten Karimun Tahun Pelajaran 2011/2012 dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel IV. 14

**Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa
dengan Penerapan Strategi *Role Play***

No	Nilai	Nilai			Ket
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1	40				
2	50	4			
3	60	5	5	3	
4	70	7	7	9	
5	80	8	8	5	
6	90		4	8	
7	100			8	
Jumlah Siswa		24	24	33	

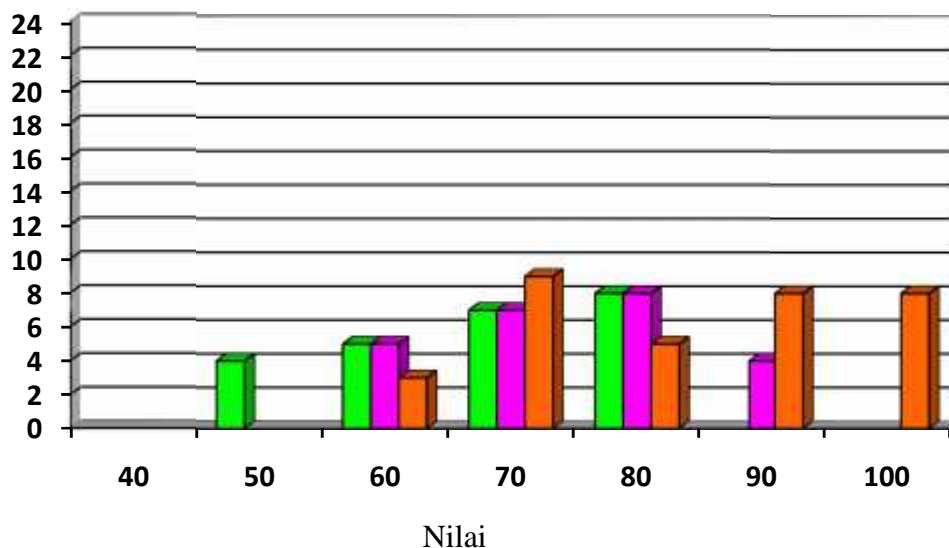
Tabel IV. 15

Hasil belajar siswa pada penerapan Strategi *Role Play*

		Siklus I	Siklus II	Siklus III
100 - 90	Baik Sekali	-	4 (16,67)	16 (48,48)
89 - 80	Baik	8 (33,33)	8 (33,33)	5 (15,15)
79 - 70	Cukup	7 (29,17)	7 (29,17)	9 (27,27)
69	Kurang	9 (37,30)	5 (20,83)	3 (9,09)
Jumlah		24 (100)	24 (100)	33 (100)
Rata-rata		67,92	74,58	82,12
Kategori		Kurang	Cukup	Baik

Gambar 4: Perbandingan antara Siklus I,II dan III

Jumlah Siswa



Dari tabel 3 dapat dilihat hasil belajar siswa siklus I pada pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam materi Kisah Abu Lahab dan Abu Jahal, yaitu rata-rata evaluasi/tesI 67,92% (Kategori kurang), dan rata-rata ulangan harian II rata-rata 74,58% (Kategori cukup). Sedangkan nilai rata-rata evaluasi/tesIII rata-rata 82,12 (Kategori baik) Dari data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai evaluasi/tesIII meningkat 14,20 % dari rata-rata nilai evaluasi/tesI.

Pada evaluasi/tesI (siklus I) dengan pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam materi Kisah Abu Lahab dan Abu Jahal, jumlah siswa yang kategorinya sangat baik sebanyak - orang (0 %), nilai baik 8 orang (33,33 %), nilai cukup 7 orang (29,17 %), nilai kurang 9 orang (37,30%). Adapun rata-rata daya serap siswa 67,92 % dalam kategori kurang.

Pada evaluasi/tesII (siklus II) dengan pokok bahasan Sejarah Kebudayaan Islam materi Musailamah Al Kazab, jumlah siswa yang hadir sebanyak 24 orang. Adapun jumlah siswa yang kategorinya sangat baik sebanyak 4 orang (16,67 %), nilai baik 8 orang (33,33 %), nilai cukup 7 orang (29,17, %), nilai kurang 5 orang (20,83%). Adapun rata-rata nilai evaluasi/tessiswa 74,58 dengan kategori cukup. Jadi rata-rata evaluasi/tessiswa pada siklus II meningkat 6,66 % dari rata-rata evaluasi/tessiklus I

Selanjutnya pada evaluasi/tesIII (Siklus III), dengan pokok bahasan kisah nabi Ayub As , jumlah siswa yang hadir sebanyak 33 orang. Adapun jumlah siswa yang kategorinya sangat baik sebanyak 16 orang (48,48 %) dan nilai baik 5 orang (15,50 %),serta kategori cukup 9 orang (27,27%) sedangkan siswa yang mendapat nilai kategori kurang 3 orang (9,09). Adapun rata-rata nilai evaluasi/tessiswa 82,12 dengan kategori sangat baik. Jadi rata-rata evaluasi/tessiswa pada siklus III meningkat 7,54% dari rata-rata ulangan evaluasi/tesII. Jika dilihat hasil ulangan tiap-tiap siklus maka jelas ada peningkatan.

D. Pengujian Hipotesis

Aktivitas guru selama proses belajar mengajar melalui penerapan Strategi *Role Play* siklus I, siklus II dan siklus III, dilihat dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang dapat dilihat pada tabel berikut:

TabelIV. 16

Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Proses Belajar Mengajar Melalui penerapan Strategi *Role Play*

	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	6	8	8
Persentase (%)	75	100	100
Kategori	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat aktivitas guru selama tiga siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata aktivitas guru adalah 83,33% dengan kategori baik dan pada siklus II dan siklus III rata-rata aktivitas guru adalah 100% kategori baik sekali. Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dengan kategori baik sekali. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar mengajar, Sebagai contoh bagaimana cara mengorganisasikan materi, metode yang diterapkan, media yang digunakan. Selain itu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu hubungan antara guru dan siswa serta aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Tingginya rata-rata aktivitas guru menunjukkan bahwa penerapan strategi *role play* sudah mulai disiplin dalam melaksanakan strategi *role play*. Aktivitas guru berperan serta dalam meningkatkan hasil belajar dan mampu mendorong siswa untuk senantiasa aktif dalam belajar dan berbagai kesempatan melalui berbagai media atau sumber.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar megajar. Sebagai contoh bagaimana cara mengorganisasikan materi, metode yang diterapkan, media yang digunakan. Selain itu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu hubungan antara guru dan siswa serta aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada Bab IV, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Rata-rata nilai evaluasi/tes pada siklus I yaitu 67,92 % kategori (kurang) dan nilai evaluasi/tes pada siklus II meningkat yaitu 74,58 % kategori (cukup) serta nilai evaluasi/tes pada siklus III yaitu 82,1241 % dengan kategori (baik).

Rata-rata aktivitas guru pada siklus I yaitu 83,33 % kategori (baik) dan aktivitas guru pada siklus II dan siklus III meningkat yaitu 100% kategori (baik sekali).

Penerapan Strategi *role play* pada siswa kelas VI SDN 002 Moro Tahun Pelajaran 2011/2012 tentang bidang studi Pendidikan Agama Islam dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan penguasaan materi terhadap siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas penulis memberikan saran-saran kepada pembaca yang ingin melanjutkan penelitian ini dengan penerapan strategi *role play* untuk meningkatkan penguasaan materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pemilihan peran penting dalam menyajikan materi sehingga pelaksanaannya sesuai dengan rencana yang diinginkan, dan tidak ada siswa yang malu-malu memerankan materi yang telah disediakan dalam skenario.
2. Menguasai materi dalam skenario sebelum peran dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrwi Suhatini, 2009, *Sejarah Kebudayaan Islam*, Departemen Agama RI.
Departemen Pendidikan Agama RI, 2004, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*, Jakarta, Departemen Pendidikan Agama RI.
- Hamzah B. Uno, 2007, *Model Pembelajaran*, Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Haris Mujiman, 2007, *Belajar Mandiri*, cetakan 1, Surakarta, LLP UN dan UNS Press.
- Hisyam Zaini, dkk, 2011, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Departemen Agama RI
- Sasduhlo Uyoh, 2009, *Pedagogik*, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam
- Purwanto, 2009, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Sudjana Nana, 2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Sumiatidana Asra, 2008, *Metode Pembelajaran*, Bandung, CV. Wacana Prima.